

PIRATATAK



Dos 5 aos 99 anos



De 2 a 4 jogadores



Conteúdo: 55 cartas; 4x6 = 24 cartas "barco", 20 cartas "moeda de ouro", 8 cartas "pirata", 3 cartas "canhão".



Objectivo do jogo: ser o primeiro a construir o barco da sua cor.



Jogo:

colocar o baralho com todas as cartas viradas para baixo, ao centro da mesa.

Progresso do jogo:

joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador, à vez, retira uma carta do baralho ao centro e mostra-a aos restantes jogadores. Durante toda a partida, os jogadores têm que retirar pelo menos uma carta do baralho. Depois é que decidem se querem continuar a tirar cartas ou se passam a vez.

4 possibilidades:

- **O jogador tira uma carta "barco":** se o jogador ainda não começou a construir nenhum barco, fica com essa carta e coloca-a diante de si. Terá que construir um barco da mesma cor da carta, a não ser que já haja algum jogador a fazer um barco dessa cor. Quando voltar a ser a sua vez de jogar, todas as cartas "barco" dessa cor vão permitir que o jogador construa o seu barco. As cartas "barco" de outras cores devem ser colocadas à direita do jogador (poderá livrar-se delas ou fazer com que os outros jogadores as comprem, mais à frente). Se retirar uma carta "barco", o jogador pode continuar a tirar cartas do baralho.

- O jogador tira uma carta "canhão":

o jogador coloca-a à sua direita e continua a tirar cartas do baralho.

- O jogador tira uma carta "moeda de ouro": o jogador

coloca-a à sua direita e continua a tirar cartas do baralho.

Com estas cartas, os jogadores podem comprar cartas "barco" aos adversários, para completarem o seu próprio barco (3 cartas "moeda de ouro" valem 1 carta "barco").

Atenção:

- Se o jogador comprar uma carta "barco" (apenas uma na sua vez de jogar), não poderá retirar nenhuma carta do baralho ao centro, nesse turno.

- O jogador adversário não pode recusar-se a vender uma carta "barco".

- O jogador tira uma carta "pirata":

- que azar! O jogador deve retirar e colocar ao centro 3 cartas do seu jogo (moedas de ouro, partes de barcos de outros jogadores, inclusivamente do seu!) + a carta "pirata". (Caso tenha menos de 3 cartas, deixa todas as que tem).

- Pelo contrário se o jogador tem uma carta "canhão": coloca ao centro a carta "pirata" + a carta "canhão" e passa a vez ao jogador seguinte.

Baralho ao centro: quando se acabam as cartas deste baralho, um jogador pega em todas as cartas, baralha-as e volta a fazer um baralho ao centro para se continuar a tirar.

Quem vence? O vencedor será o jogador que conseguir completar um barco (6 cartas da mesma cor).



Cuidado! Perigo de asfixia.